

# Implikasi Penyiaran Interaktif terhadap Pengelolaan Produksi Konten

*by* Ido Prijana Hadi

---

**Submission date:** 08-May-2019 09:41PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1127072777

**File name:** ido\_prijana\_hadi\_makalah\_lengkap.pdf (440.67K)

**Word count:** 5663

**Character count:** 38043

# IMPLIKASI PENYIARAN INTERAKTIF TERHADAP PENGELOLAAN PRODUKSI KONTEN

**Dr. Ido Prijana Hadi**

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131 Surabaya  
[ido@petra.ac.id](mailto:ido@petra.ac.id)

## ABSTRAK

*Keberadaan media siaran awalnya lebih bersifat linier (saluran penyebaran informasi searah, indoktrinatif, penyuluhan) dalam perkembangannya telah menjadi model komunikasi yang menggunakan pendekatan dialogis atau interaktif. Radio SS telah menjadi sebuah media informasi interaktif bagi pendengarnya, dimana siaran interaktif memiliki keunikan dibanding radio lain.*

*Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif konstruktivis, pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus dimana berusaha memfokuskan pada pemahaman-pemahaman mendalam dari keunikan kasus itu sendiri. Subyek penelitian sekaligus unit analisis adalah narasi-narasi kisah yang diperoleh dari individu yang menjadi partisipan penelitian.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyiaran interaktif berimplikasi terhadap pengelolaan produksi konten dengan menjadikan siaran interaktif sebagai format siaran, bukan sekedar program acara. Format interaktif diterapkan untuk semua segmen program acara siaran, dan siaran interaktif meniadakan konsep "programming" pada umumnya seperti format "clock", karena interaktif "unpredictable". Peran tim "gatekeeper" sebagai editor siaran on-air menjadi tumpuan harapan siaran. Partisipasi pendengar sebagai sumber dan pemasok informasi untuk sesama pendengar, menempatkan pendengar sebagai kunci kecepatan informasi. Pendengar menjadi aktor-aktor penting dan menentukan dalam siaran interaktif.*

*Kata kunci : siaran interaktif, partisipasi pendengar, produksi konten, gatekeeper, konvergensi media, paradigma interpretif, pendekatan kualitatif*

## Pendahuluan

Model komunikasi penyiaran interaktif/ dialogis telah lama dikembangkan beberapa stasiun radio. Seperti era 1980-an di Radio ARH (Arif Rahman Hakim) Jakarta dengan pendirinya (Alm) Zaenal Suryokusumo, biasa akrab di panggil Bang Zen ketika siaran. Radio ARH mempunyai program "titik temu", namun masih konservatif dengan berkirim surat. Misalnya, surat seorang ibu menceritakan kalau anaknya akan kuliah di kesehatan, maka kemudian menanyakan kira-kira dimana saja terdapat Fakultas Kesehatan. Kemudian tim radio ARH itu mencari informasi untuk diudarkan per 1 jam dan bisa diulang utuh beberapa jam kemudian.

Siaran interaktif radio kala itu terbatas hanya untuk memesan lagu atau titip salam dalam program *pilihan pendengar*. Termasuk *keluh-kesah* atau berbagai pendapat dan pengalaman, *konsultasi* atau *tebakan kuis*. Sementara program interaktif sekarang jauh lebih berwarna dan beraneka. Pendengar terlibat langsung 'mengudara' dalam siaran. Pendengar terlibat aktif berinteraksi menggunakan telepon atau *handphone* dengan penyiar atau narasumber (kehadiran pembicara yang diundang dari luar) di studio siaran. Pendengar dalam beberapa kejadian, juga diundang hadir di studio siaran. Karena sifatnya yang sarat muatan dialog ini, maka sering diberi istilah sebagai *talk show* atau tontonan perbincangan.

Program interaktif di era kemudahan teknologi informasi bahkan menjadi format, bukan lagi program. Siaran interaktif awalnya hanya siaran beberapa jam, tetapi dengan berjalannya waktu tidak ada lagi konsep *programming* seperti di radio lain pada umumnya. Seperti kasus di Radio Suara Surabaya (Radio SS), yang ditegaskan Arifin (2010: 174) dialog dan interaktif ibarat "*ruh*", karena

hampir setiap program atau acara selalu menghadirkan dialog interaktif. Pendengar tidak sekedar berkomunikasi dua arah, tetapi juga ada motif hiburan, aktualisasi diri, dan interaksi sosial.

Keterlibatan pendengar dalam proses produksi informasi terjadi setiap saat, sehingga dengan format ini, radio berita bisa mengejar aktualitas berpacu melampaui media lainnya. Sinergi pendengar, *gatekeeper*, reporter dan penyiar menjadi sangat penting, yang kemudian mengintegrasikan bagian-bagian tersebut dalam manajemen siaran interaktif. Sebuah manajemen siaran yang mengemas nuansa siaran yang tidak terpaku pada pola umum. Artinya setiap siaran yang sedang *on-air* bisa 'disela' dengan informasi, apalagi bila sangat urgen untuk mengejar aktualitas berita. Fokus pertanyaan penelitian yang ditelaah dalam penelitian ini adalah bagaimana implikasi penyiaran interaktif terhadap pengelolaan produksi konten dalam studi kasus di Radio SS?

### Metodologi

Paradigma penelitian ini adalah interpretif konstruktivis yaitu berusaha untuk melakukan interpretasi dan memahami alasan-alasan dari para pelaku terhadap tindakan sosial yang mereka lakukan, cara-cara dari para pelaku mengonstruksikan kehidupan mereka dan makna yang mereka berikan kepada kehidupan tersebut. Pendekatan penelitian kualitatif.

Metode penelitian yang digunakan studi kasus yaitu memfokuskan pada pemahaman-pemahaman mendalam dari keunikan kasus itu sendiri, berusaha menuturkan kisah atau bercerita seutuhnya, dengan etos etnografi dari kajian *interpretif*, serta melacak makna-makna *emik* dari interpretasi subjek/ partisipan terhadap suatu kasus. Sifat penelitian ideografis atau kasuistik, dimana fokus pada pertanyaan tentang: *apa yang dapat dipelajari dari kasus tunggal*. Ini merupakan pertanyaan epistemologis yang menjadi persoalan utama dalam penelitian ini.

Subyek penelitian sekaligus unit analisis adalah narasi-narasi kisah yang diperoleh dari individu yang menjadi partisipan, memiliki kompetensi menjawab fokus penelitian. Subyek penelitian dipilih secara *purposive sampling* dengan kriteria mewakili pengelola radio, pejabat pemerintah, profesional, asosiasi radio, aparat negara, dan pendengar aktif warga masyarakat biasa. Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan subyek penelitian, pengamatan sebagai partisipan dimana peneliti melakukan kontribusi informasi ke SS sebagai pendengar aktif, penelaahan dokumen data hasil FGD dan survei.

### Hasil dan Pembahasan

Manajemen siaran di era teknologi komunikasi dan informasi sudah banyak yang tidak membiasakan rapat redaksi secara fisik. Teknologi komunikasi mampu menerabas ruang dan waktu, dimana sewaktu-waktu reporter dan pendengar bisa melaporkan peristiwa dari manapun mereka berada. Di sisi lain, meskipun teknologi sangat berperan, idealnya rapat redaksi satu meja secara periodik tetap dibutuhkan agar ada diskusi tatap muka langsung antara manajer siaran atau pemberitaan dengan tim reporter, bisa saling koordinasi dalam menjalankan peran *news gathering* di lapangan.

Program interaktif dalam kasus di SS setiap hari, 60-70% berisi informasi lalu lintas yang dilaporkan pendengar maupun n<sup>o</sup> 5 sumber polisi. Kepada penulis, Errol Jonathans (Direktur Utama SS) menuturkan bahwa ia berharap kualitas materi informasi lalu lintas makin meningkat, bukan 5 kedar melaporkan dan menyampaikan. Tetapi, laporan informasi lalu lintas dari pendengar mampu membentuk perilaku masyarakat untuk tertib berlalu lintas. Intinya, bila hanya berhenti pada titik melaporkan saja, itu kompetensi dasar yang sudah tidak relevan, masyarakat semakin menuntut. Pendengar 5 merupakan sumber informasi sekaligus inspirasi untuk mempengaruhi pendengar lain agar sadar dan tertib berlalu lintas. Sehingga, meski tidak ada polisi di jalan, rambu lalu lintas tetap bisa bermakna.

Siaran interaktif informasi mendasarkan pada konsep jurnalistik dengan memadukan jurnalistik warga. Seorang penyiar dan petugas *gatekeeper* harus lebih menguasai jurnalistik dalam memandu laporan pendengar. Laporan masuk pendengar yang menarik via telepon (bahkan via media jejaring sosial) langsung dikembangkan *gatekeeper*. Mencari tahu dengan cepat, mengejar dan menindaklanjuti informasi sesegera mungkin. Butuh pro-aktif, kecakapan, kecepatan, ketepatan dan pengetahuan tersendiri untuk 'mengangkat' isu menarik yang dilaporkan pendengar. Hal ini tidak bisa didiskusikan apalagi dirapatkan di redaksi karena sesaat.

Dalam operasional sehari-hari, siaran interaktif tetap mengedepankan keseimbangan. Muatan interaktif dan muatan pesan komersial harus menjadi pilar yang berdiri sama kokoh. *Tag line news-interaktif-solutif* sebagai ruh utama siaran seperti di SS dijaga dengan konsisten dan berkesinambungan 24 jam. Kata solutif menjadi *mindset* kawan-kawan SS (sebutan akrab seluruh staf SS dan pendengar). Bila mengangkat isu tertentu apa tujuannya, apakah untuk perorangan, kelompok kecil, atau tujuan untuk masyarakat. Jadi *feeling* kawan-kawan SS terlatih di situ.

Misalnya, kalau mengangkat isu jalan sering rusak dan banyak lobang harus memberi solusi. Siapa pihak kompeten yang perlu dihubungi untuk mengambil keputusan dan menjelaskan detail alokasi anggaran, mengapa jalan rusak menjelang Pilkada. Apa ada hubungannya dengan program kampanye Cagub. Seperti dalam Pilgub 2009 lalu kampanye Karsa (Soekarwo dan Saifullah Yusuf) salah satunya mengusung tema, “*Tiada Hari Tanpa Tambal Jalan*”.

*Tag-line* tersebut akhirnya memberikan filosofi dan *positioning* sekaligus spirit dalam bekerja, baik staf iklan, staf administrasi, staf teknik, reporter, penyiar, *gatekeeper* maupun para pendengar setianya. Solusi artinya informasi memberi manfaat bagi orang lain. Jadi reporter, *gatekeeper*, penyiar dan pendengar adalah saling sinergi dalam praktik siaran sehari-hari dari semua proses produksi konten siaran yang penuh dedikasi untuk warga kota yang mereka layani.

Manajemen interaktif dalam proses siaran menentukan topik-topik siaran, melalui *insting* para *broadcaster*, yaitu memilih topik-topik yang kira-kira bisa menciptakan daya tarik siaran dan mampu menimbulkan partisipasi diskusi pendengar yang besar. Bila *insting* redaksi sesuai bisa mendapat respon positif pendengar dan pihak-pihak kompeten. Bila sebaliknya, hal ini bisa menimbulkan kontra produktif karena tidak mengena, dan tidak semua isu besar menarik, justru isu lokal lebih mempunyai ‘kedekatan’ emosional dengan warga.

Di sisi lain, hal paling sulit dalam manajemen siaran adalah menjaga prinsip netralitas siaran, seperti diakui oleh Yoyong Burhanudin (Manajer Siaran SS) hasil wawancara 1 Maret 2012, berikut ini:

*“Unsur keberpihakan bukan sama sekali tidak ada, tetapi kecenderungan keberpihakan kadang-kadang orang luar yang merasakan. Ada suara-suara pendengar yang mengatakan SS terlalu membela polisi dalam persoalan lalu lintas, kejaksaan, walikota, dsb. Kadang-kadang orang pemerintahan juga bilang begitu, bahwa SS itu ‘mbelani’ rakyat ‘tok’. Membela komunitas ini, itu. Sebenarnya dalam posisi ini ya barangkali kelemahan SS untuk tidak ‘pinter’ mengambil posisi netral. Walaupun SS sebenarnya berpegang dan menjaga prinsip netralitas”*

Secara profesionalitas dan teknik siaran, seorang penyiar dituntut menguasai topik yang dibahas dengan wawasan pengetahuan yang luas, dan mampu membangun imajinasi pendengar. Apa yang disampaikan memberikan penasarannya publik pendengar, dengan tetap menjaga prinsip netralitas dan menjaga pesan-pesan persuasi komersial *adlibs* yang seimbang.

Prinsip umum memproduksi dan mengelola siaran interaktif harus memenuhi pola atau standar yang menjadi acuan radio agar fokus pada format interaktif bisa berupa program *talk show*, liputan peristiwa harian, atau liputan khusus. Prinsip-prinsip siaran interaktif di Radio SS yang berhasil diamati penulis adalah: (1) penyiar di studio berfungsi sebagai moderator: membuka, melemparkan gagasan, dan menutup acara; (2) *gatekeeper* menerima, mengutamakan, dan menyeleksi telepon masuk untuk diteruskan ke penyiar di ruang studio untuk *on-air*. (3) khusus program *talk show*, penyiar membuka dengan mengenalkan narasumber, dan selanjutnya siaran diawali oleh narasumber di studio, kemudian penelepon, dan seterusnya; (4) *gatekeeper* dan penyiar menerima para penelepon dengan ramah; (5) penyiar dan narasumber di studio saling berdiskusi, dan berusaha berkomentar imbang dengan melibatkan pendengar di luar studio.

#### **Siaran Interaktif Meniadakan *Clock Programming***

Praktisi *broadcaster* radio pada umumnya mengelola bisnis radio menggunakan apa yang disebutnya sistem *clock programming* untuk program acara 24 jam keseluruhan. Program acara yang disusun dalam satuan waktu dengan unsur-unsur yang sudah *setting* pengaturannya sesuai urutan terpola. Seperti narasi penyiar, siklus musik, iklan, promo radio dan promo program, laporan lalu-

lintas, laporan cuaca, reportase, dan lain-lain. Susunannya menyesuaikan dengan prediksi *lifestyle* pendengar pada jam-jam tersebut.

Sementara dalam siaran interaktif sistem *clock* tidak relevan, karena harus mengutamakan *hot news* atau *breaking news* (berita sela) sesegera mungkin, sehingga seringkali waktu *talkshow* atau *blocking* iklan yang akan diputar, disela untuk informasi terbaru. Karena mendesak dan penting segera disiarkan untuk menanggapi isu atau berita tertentu, agar diketahui publik. Bila dibuat sistem *clock*, semua berita akan menjadi tidak aktual lagi. Kecepatan informasi menjadi tidak ada lagi sebagai karakteristik radio siaran. Sistem *clock* sudah terformat (terprogram komputer) keseluruhan, dimana polanya yang harus diikuti secara manual. Kasus di SS lebih menekankan rambu-rambu siaran daripada sistem *clock*.

Rambu-rambunya adalah *pertama*, informasi wajib dipancarkan. *Kedua* iklan tidak boleh tidak terputar. Iklan wajib diputar dalam kondisi dan segenting apapun. Sistem pengaturan iklan terserah penyiar yang harus pandai mengatur. Prinsipnya iklan tidak boleh ada yang sejenis diurutkan, baik itu iklan *spot* maupun *adlib*. *Ketiga* baru memutar musik, bila di jam program siaran itu ada musik. Tetapi musik bisa dihilangkan, sehingga yang wajib adalah *informasi* dan *iklan*. Untuk sistem pengaturannya menyerahkan ke penyiar, yang harus pandai mengatur untuk *handling* siaran. Asas-asas jurnalistik berlaku mengingat karakteristik dengan kecepatannya yang sangat berbahaya ketika salah.

Radio siaran interaktif sulit sekali melakukan ralat ucapan ketika sudah terlanjur *on air*. Sehingga ini menjadi fokus perhatian pengelola siaran. Kunci utama program interaktif sebagai mekanisme pengamanan adalah pada penyiar dan *gatekeeper* (filter penerima telepon masuk dari pendengar sekaligus berfungsi sebagai jurnalis) sebagai pengendali siaran yang satu sama lain harus mengetahui. Jadi *garbage in-garbage out* berada di *gatekeeper*. Peran mereka sangat terbantu dengan teknologi *link-in* komputer agar bisa memonitor siaran.

Di sisi lain, penyiar mempunyai andil cukup besar dalam *handling* siaran untuk mendukung *kebetahan kenyamanan* pendengar berlama-lama mendengarkan, namun rupanya SS masih mempunyai kekurangan dalam hal ini, seperti diakui Iman Dwihartanto (Manajer Pemberitaan) kepada penulis, 8 Oktober 2012 lalu :

*“Penyebab ketidaknyamanan pendengar diantaranya adalah kualitas interaktif dengan pendengar yang kurang. Penyiar kurang kritis dalam memberikan pertanyaan seperti kurang menguasai materi/ topik. Dari sisi pendengar yang ‘on air’, banyak komplain pendengar terlalu berlebihan. Beberapa pendengar ini ‘kok’ selalu melihat dunia ini dengan tidak ada benarnya. Dari sisi internal SS, teknik ‘announcing’ penyiar kurang bagus. Penguasaan materi penyiar kurang, terdengar ketika penyiar dan reporter ‘interview’ yang tidak bagus. Jadi yang paling mendukung adalah wawasan atau pengetahuan penyiar”.*

## **Diskusi**

### **Pendengar Sebagai Pemasok Informasi dan Akurasi Berita**

Program interaktif (*phone in programme*) diminati pendengar salah satu alasannya adalah program ini bisa ‘*memecah dinding*’ penghalang antara ‘tembok’ studio siaran dengan publik pendengar di luar, sehingga keduanya bisa saling berkomunikasi interaktif secara langsung apa adanya. Jalinan komunikasi antara studio siaran dan pendengar bukan lagi monolog (dari penyiar ke pendengar), melainkan sebuah dialog. Informasi aktual tersiarkan lebih cepat, dan peluang partisipasi pendengar lebih leluasa.

Program interaktif menjawab tuntutan fitri masyarakat, yaitu keinginan untuk berinteraksi satu sama lain sebagai sesama manusia. Bahkan interaktif merupakan demokrasi dalam wujud kecil, dimana sebuah soal dibahas dengan menghadirkan pandangan dari berbagai sudut. Program interaktif memiliki implikasi yang signifikan bagi penegakan demokrasi. Karena pada program diskusi atau perdebatan muncul beragam pandangan dan pendapat, yang bisa memperkaya wawasan pemahaman pendengar mengenai persoalan yang sedang dibicarakan.

Kekuatan program interaktif adalah melibatkan partisipasi pendengar sehingga mampu menyumbang upaya membangun warga masyarakat yang lebih peduli, publik yang partisipatif.



Membiarkan pendengar berbicara *on air* membuat sikap optimistis warga masyarakat dalam menyikapi berbagai persoalan, membangun sikap kritis dan menghindari masyarakat diam.

Beragam pendapat pro-kontra mewarnai perjalanan SS karena melibatkan pendengar dalam laporan jurnalistiknya. Publik yang kontra mengatakan bahwa radio bukan tempatnya membiarkan jurnalistik jalanan, karena berisiko tinggi. Kebohongan dalam sejenak bisa terjadi, karena itu *akurasi berita* (ketepatan informasi berdasarkan fakta jurnalistik) dipertanyakan. Seandainya terdapat laporan pendengar tidak sesuai fakta alias berbohong, dan pendengar notabene bukan lah jurnalis tetapi melaporkan kejadian. Di sisi lain, masyarakat pada umumnya tidak mengetahui soal akurasi, tetapi mempercayai kebenaran informasi itu sendiri.

Hal ini telah disadari SS, bahwa mengelola acara interaktif tidak semuanya menguntungkan. Jika pengelola tidak waspad<sup>6</sup> acara seperti ini mempunyai sisi berbahaya. Sehingga tindakan preventifnya, penyiar dan *gatekeeper* harus awas terhadap penelepon *ngawur*, yang memberi informasi sembarangan, salah, atau bahkan membahayakan. Tidak setiap penelepon bisa langsung *on air*, ada mekanisme pengenalan, seleksi dan pendataan jatidiri setiap pendengar oleh *gatekeeper*. Hal ini dilakukan, untuk menghindari ancaman informasi yang bias, tidak akurat sesuai fakta dan data, serta tidak jujur terhadap realitas. Sehingga tidak bisa diukur kesahihannya, serta bisa dengan sengaja menjerumuskan dan menyesatkan pendengar lain dan media itu sendiri.

Tantangan radio siaran interaktif lebih besar dibanding radio pada umumnya, karenanya setiap penelepon yang memberikan informasi akan selalu dikenali oleh penyiar dan *gatekeeper*. Karakter orang yang menelepon sangat beragam. Ada yang suka menjadi komentator, ada yang suka mengikuti diskusi semua lini, ada yang suka *curhat* atau mengeluh, banyak pendengar yang hanya ingin melaporkan informasi lalu lintas saja, tetapi tidak sedikit pula pendengar yang mempunyai *second agenda* ketika mengudara. Seperti dikatakan Iman Dwihartanto (Manajer Pemberitaan dan Penyiar SS) kepada penulis 8 Oktober 2012:

*"Sering terjadi bahwa pendengar itu membawa 'second agenda', pertama mereka mau gabung dengan penyiar, kemudian diloloskan 'gatekeeper'. Karena katanya mempunyai informasi ini, itu . . . Nah informasi kedua tadi biasanya tidak diungkapkan ke 'gatekeeper'. Karena itu sebagai penyiar, saya mesti potong ketika mereka berbicara 'second agenda' di luar percakapan yang sedang dibicarakan. Beberapa orang merasa terganggu ketika dipotong, indikasinya langsung sms ke pimpinan SS dan saya dipanggil".*

Seorang *gatekeeper* harus bisa bertindak tegas sebelum sambungan telepon diteruskan ke penyiar di ruang studio siaran. Jika sambungan telepon sudah terlanjur diteruskan ke penyiar dan mengudara, maka penyiar lah yang harus berani mengambil sikap tegas "tadi", yaitu menghentikan keterlibatan si penelepon, tentu dengan cara yang sopan. Peran penyiar sebagai ujung tombak siaran sangat penting, seperti ramah, bersedia mendengarkan pendapat orang, tegas dan otoritatif (berwibawa).

Di sisi lain, media perlu memiliki kesadaran bahwa ia memanfaatkan ruang publik yang merupakan ranah publik. Ruang publik dimaknai sebagai zona yang bebas dan netral, tempat berlangsungnya dinamika kehidupan secara pribadi dan terbebas dari tekanan negara, pasar, dan kolektivisme. Karena itu media seperti ditulis Ashadi Siregar (2003:xix), harus membayangkan khalayak sebagai individu yang memiliki otonomi dan independensi. Media tidak boleh mendikte khalayak tentang apa yang harus mereka lakukan. Media harus menyediakan forum diskusi publik tentang berbagai persoalan publik yang bisa dipakai khalayak sebagai referensi mereka untuk menghilangkan kecemasan informasi.

Hal terpenting dalam praktik media di ruang publik adalah menjaga objektivitas melalui prinsip faktualitas dan ketidakberpihakan. Media menyampaikan pesan ke khalayak secara apa adanya, tidak dikurangi dan tidak ditambah. Sekalipun tidak mudah bagi media untuk bersikap netral, tetapi media tetap harus mencoba untuk netral. Kasus PT Lapindo Brantas adalah salah satu contoh betapa sulitnya SS mengelola netralitas. Hanya dengan bersikap netral media bisa berfungsi sebagai mediator.

Prinsip netralitas dijaga agar informasi berimbang dan adil, dalam istilah jurnalistik selalu melakukan *balancing*, *crosscheck*, dan *check and recheck* pada pihak-pihak yang berkepentingan. *Feeling* sesaat penyiar ketika siaran tidak mudah terbawa arus, dan tidak memihak ketika berdiskusi. Misalnya pihak A mengatakan tentang pihak B, media akan cek ke pihak B, dan bila mengatakan

sebaliknya akan dicari sumber kedua. Media juga melaporkan sudut pandang alternatif dan penafsiran dengan cara yang sedapat mungkin tidak sensasional dan tidak bias.

Westerstahl seperti dikutip McQuail (2011:224) menegaskan keadilan merupakan 'sikap netral' dan harus diraih melalui kombinasi keseimbangan (penekanan waktu/ tempat yang sama/ proporsional) di antara penafsiran, sudut pandang, atau versi peristiwa yang saling berlawanan dan netralitas dalam siaran. Rujukannya adalah kualitas konten informasi dari para pendengar dengan memperhatikan, memahami, mengingat dan sebagainya.

Posisi netral atau ketidakberpihakan harus dilakukan secara profesional agar media bisa mengemban fungsi mediator dengan baik. Media tidak tunduk pada pengendalian kuasa modal, politik atau pemerintah. Media hanya tunduk pada kebenaran dalam melayani berbagai kepentingan, dengan keutuhan laporan, akurasi, dan niat untuk tidak menyesatkan atau menyembunyikan hal yang relevan (berkaitan dengan proses seleksi). McQuail (2011:223) menegaskan bahwa faktualitas merujuk pada bentuk peliputan yang berkaitan dengan peristiwa dan pernyataan yang dapat diperiksa terhadap sumber dan ditampilkan bebas dari komentar apapun.

Peluang program interaktif dalam perkembangan radio masa depan semakin besar. Masyarakat kota semakin kritis, terbuka dan pintar untuk menjadi aktor-aktor, sumber komunikasi, sekaligus penerima. Tentunya dibarengi dengan memahami prinsip-prinsip jurnalistik yang telah dikuasai oleh pengelola radio siaran swasta dan pendengarnya. Senada dengan Wibowo (2012:56) kemampuan dalam penguasaan prinsip-prinsip jurnalistik akan semakin membuka kemungkinan dialog menjadi bermutu dan kreatif. Inilah bentuk pengembangan dalam perspektif teori *media demokratik partisipan*, media untuk kepentingan dan kebaikan publik melalui medium radio siaran interaktif.

Radio siaran swasta harus menyakinkan pada para pendengarnya bahwa program yang baik bukan sekedar menghibur, melainkan program yang sungguh bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan. Memiliki komitmen dan keberpihakan pada kepentingan publik, sehingga radio memiliki kekuatan demokrasi yang baik dalam rangka keseimbangan dan keadilan sosial.

#### **Program Siaran Interaktif Unpredictable**

Program interaktif itu *unpredictable*, tidak mengikuti pola sistem *clock* atau *delay sistem* yang lebih aman bagi *station*. Risiko dan tantangan radio interaktif jauh lebih besar. Karena tidak mengenal mekanisme sensor informasi atau berita *diplintir* seperti sering terjadi media cetak. Karena itu bila tidak berhati-hati justru bisa menjadi bumerang, kredibilitas radio dipertaruhkan. Rambu-rambu sebagai *code of ethic* dalam berbicara perlu diberikan ke pendengar. Prinsipnya bicara "nyablak" atau buka-bukaan diperbolehkan asalkan informasinya akurat dan tidak *ngawur*.

Penelitian ini telah mengaktualkan kembali tentang konsep pendengar pasif dan aktif. Dalam kasus *pertama*, pendengar dipandang sebagai populasi besar yang dapat dibentuk oleh media. Dalam kasus *kedua*, pendengar dipandang sebagai anggota kelompok-kelompok kecil yang berbeda dan sangat dipengaruhi oleh rekan-rekan mereka. Disamping itu, hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa penulis lebih melihat dalam kondisi apa, dan kapan mereka membutuhkan media.

Misalnya, kecenderungan tindakan pendengar menelepon SS adalah ketika mereka menjumpai sesuatu yang menjadi masalah atau keluhan atas pelayanan lembaga layanan publik. Mereka membutuhkan SS untuk menyuarakan masalah atau aspirasi mereka, sekaligus berharap mendapatkan respon pihak-pihak yang kompeten menjawab. Sehingga proposisi teori sebagai hasil penelitian ini menyatakan bahwa, tindakan pendengar menyampaikan informasi atau pendapat sebagai bagian dari ekspresi mereka yang berhubungan dengan tujuan (model siklus partisipasi pendengar, gambar 2). Mereka membutuhkan media sebagai saluran aspirasi dan kepedulian mereka terhadap sesama. Jadi mereka tidak semata-mata hanya menjadi obyek terpaan media.

Di samping itu, media informasi interaktif yang memfasilitasi komunikasi interaktif antara pendengar dengan penyiar, dan pendengar dengan pendengar tidak lagi hanya *one way traffic* atau informasi satu arah. Tetapi bisa terjadi *multi traffic* yaitu interaksi pendapat yang terjadi antara sesama pendengar dalam waktu bersamaan. Konsep interaktif multi-arah, siapapun pendengar bisa memberi tanggapan atau komentar dari pernyataan narasumber maupun pendengar lainnya.

Ranah inilah yang kemudian menjadi embrio demokrasi dalam siaran radio. Pendengar dan narasumber diberikan peluang untuk bicara dan menyampaikan informasi atau pendapatnya. Konsep interaktif membuka peluang bagi pendengar radio menyampaikan masalahnya di udara. Di sisi lain,

banyaknya keluhan yang ‘mengudara’ dari pendengar mengesankan pesimisme dari pada solusi terhadap masalah yang dikemukakan. Namun, setidaknya hasil penelitian ini, secara teoritis memperkaya kajian pendengar media dalam perspektif media interaktif yang selama ini dominan *mainstream* linier.

#### **Siklus Partisipasi Pendengar dan Proses Produksi Berita *On Air***

SS mengandalkan informasi peristiwa atau kejadian dari pendengar yang langsung menelepon memberikan laporannya, dimana reporter SS mungkin belum mengetahui peristiwa atau kejadian sebenarnya. Sebagai contoh, di daerah X terjadi kebakaran, reporter belum mengetahui peristiwa itu. Sementara pendengar yang kebetulan melewati dan mengetahui peristiwa atau kejadian langsung melaporkan *on air*. Informasi dari pendengar menjadi data awal SS, yang kemudian didalami dan ditindaklanjuti tim *gatekeeper* dengan mengembangkan informasi awal tersebut, serta menghubungi pihak terkait yang berkompeten untuk konfirmasi kejadian secara jelas dan lengkap. Sementara reporter SS ke lapangan untuk melengkapi kebenaran informasi dan fakta kejadian untuk *live report*.

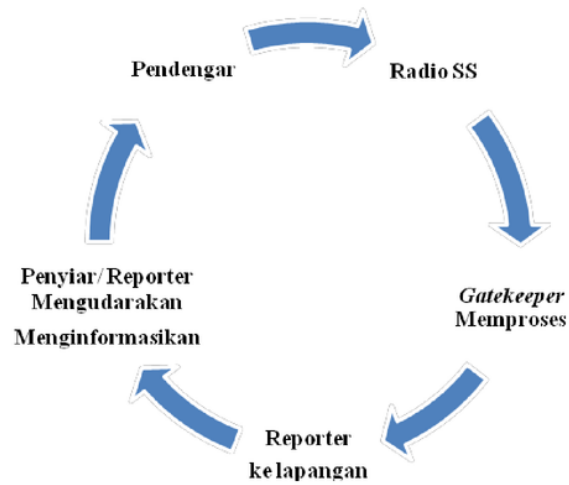
Penyiar secara terus menerus mengudarakan peristiwa atau kejadian tersebut ke pendengar, sambil mempersuasi pendengar lain yang mengetahui peristiwa atau kejadian yang sama untuk *update* informasi. Pendengar yang mengetahui atau dekat dengan peristiwa atau kejadian akan melaporkan informasi ke SS sebagai bagian dari kepedulian mereka untuk sesama pendengar lainnya. Sehingga dari tindakan jurnalistik pendengar inilah SS mendapatkan data dan informasi lengkap atas peristiwa atau kejadian yang sebenarnya.

Penggambaran tindakan jurnalistik dari pendengar yang bersifat sosial, dilakukan individu atau kelompok interpretif dalam interaksi dan situasi sosial tertentu, tidak saja sebagai upaya individu selaku pendengar dalam ikut memproduksi konten informasi, tetapi juga bagian dari ekspresi mereka yang berhubungan dengan tujuan. Tidak ada lagi monopoli terhadap publikasi berita. Media bekerja tidak semata berdasar pada apa yang disebut Altheide dan Snow (dalam McQuail, 2011:68) *logika media (media logic)*, yaitu untuk menggambarkan cara media melihat dan menafsirkan masalah sosial, yang selalu mendasarkan pada format/ standar yang berakar dari tradisi, dibuat oleh media. Bagaimana materi diatur dalam *programming* yang terpola, gaya yang ditampilkan, fokus atau penekanan topik atau berita (*framing*), dan sebagainya.

Sementara dalam media interaktif sifatnya *unpredictable*, berpacu dengan kecepatan, keinginan dan aktualitas informasi dari pendengar. Standar baku *programming* siaran menjadi tidak relevan, karena cara pendengar dalam menafsirkan masalah sosial tentu berbeda dengan media. Logika media tunduk pada harapan untuk memenuhi keinginan para pendengarnya. Media menjadi saluran atau aspirasi pendengar dalam memaknai realitas untuk beragam tujuan.

Dari penjelasan tersebut, penulis menggambarkan siklus partisipasi pendengar dengan media dalam media interaktif dalam Gambar 1 model berikut ini:

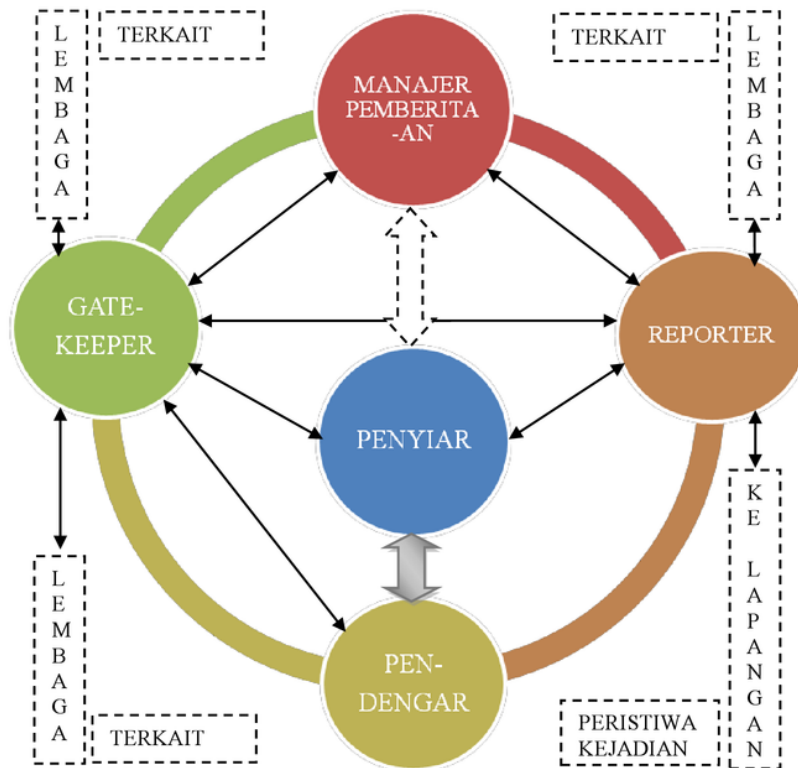




**Gambar 1 :**  
**Model Siklus Partisipasi Pendengar**

Sumber : hasil olahan penulis

Proposisi teori sebagai implikasi penyiaran interaktif terhadap produksi konten adalah proses produksi konten media penyiaran interaktif tidak semata-mata mendasarkan pada logika media, tetapi pendengar merupakan aktor komunikasi dalam siaran sebagai partisipan awal informasi dalam memberikan *straight news*, sementara reporter menindaklanjuti ke lapangan untuk mendapatkan kedalaman berita. Sehingga dalam penelitian ini model interaksi proses produksi berita dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 2 :**

**Model Proses Produksi Berita *On Air* SS**

Sumber : hasil olahan penulis

Model proses produksi berita radio SS (Gambar 2) digambarkan melingkar, maknanya menunjukkan bahwa satu sama lain saling terlibat dan berhubungan erat dalam proses produksi berita. Misalnya, ada laporan peristiwa yang masuk ke SS dari pendengar akan didalami dan diverifikasi tim *gatekeeper*, *supervisor gatekeeper* koordinasi dengan manajer pemberitaan dan reporter di lapangan. Sementara, tim *gatekeeper* mengonfirmasi kembali per telepon ke pihak-pihak terkait dalam usaha mengumpulkan fakta dan data, untuk diolah sebelum informasi siap *on-air* oleh penyiar atau reporter.

Bila segala sesuatu telah siap *on-air*, tim *gatekeeper* akan memberi sandi (lewat tangan) ke penyiar yang sedang *on air* di studio, untuk memberi kesempatan reporter melaporkan berita atau informasi *live* ke pendengar. Sinergi kerjasama pendengar, tim *gatekeeper*, penyiar, dan reporter sangat penting dalam mengelola kecepatan, aktualitas dan akurasi berita.

Konsep *gatekeeping* tentunya memiliki sejumlah kelemahan, namun secara terus menerus disempurnakan. Titik lemahnya komunikasi menjadi satu wilayah pintu dan memiliki kriteria seleksi, subyektifitas pada pandangan dan pasokan berita dari pendengar. Hal ini terjadi, karena *gatekeeper* dihadapkan pada berbagai tindakan pemilihan informasi yang masuk dan beragam, serta berurutan. Seperti dikatakan McQuail (2010:43) bahwa konsep *gatekeeping* merupakan tindakan jurnalistik yang otonomi, bukan atas pilihan yang dipaksa oleh tekanan ekonomi pada level organisasi berita atau oleh tekanan politik dari luar.

### Konvergensi Menjadi Platform Produksi Konten

Perkembangan teknologi yang demikian pesat menjadikan internet sebuah ruang publik baru tempat dimana orang bisa mendapatkan informasi dengan cepat. Wacana isu-isu apa pun berkembang sangat cepat melalui internet. Seperti dinyatakan oleh Jenkins (dalam McQuail, 2010:71) perkembangan teknologi memunculkan apa yang disebut budaya konvergen (*convergence culture*), yaitu serangkaian fenomena yang berhubungan dan bermula dari konvergensi teknologi. Implikasinya, wujud diseminasi program siaran atau penyampaian pesan tidak saja bersifat *broadcast* (dipancarkan lewat frekuensi) tetapi juga melalui komputer dan jaringan internet.

Tuntutan ini menjadikan media siaran menajamkan visi pelayanan yang berorientasi pada kepuasan maksimum publik pendengar, merangsang kreativitas dan penemuan baru dari sisi teknologi siaran dan *programming*. Konvergensi media penyiaran dalam era internet dan satelit menjadi sebuah keniscayaan, yang memunculkan harapan sekaligus sinisme akan apa yang disebut kematian frekuensi (*the death of frequency*), yang akhirnya mengiringi kematian geografis (*the death of geography*) terjadi.

Radio penyiaran terrestrial masih menjadi platform distribusi pesan yang penting, namun perkembangan teknologi menunjukkan bahwa radio online telah menjadi pelengkap radio FM. Teknologi internet mampu menciptakan manajemen dan produksi isi sebagai alat untuk proses mengumpulkan informasi (*news gathering*) dan sumber informasi (*source of information*). Radio siaran era teknologi mengkombinasikan platform analog dan digital untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pendengar dalam rutinitas penggunaan media.

Mengingat generasi baru pendengar radio tidak lagi membeli produk pesawat radio. Mereka lebih memilih membeli gadget yang bisa menjadi alat komunikasi sekaligus menunjang aktifitas mereka. Fitur-fitur audio video sudah tertanam dalam alat tersebut sekaligus sebagai fasilitas pendukung. Misalnya tersedia fitur untuk koneksi ke radio, televisi, jejaring sosial, permainan, sistem penentuan posisi atau arah, dan sebagainya. Implikasinya, pelaku bisnis radio harus mengetahui perilaku pendengarnya dalam memenuhi kebutuhan penggunaan media, dengan tidak melupakan konsumen lama, sekaligus mampu memanjakan dan menggaet konsumen baru.

Konvergensi teknologi siaran sebagai sinergi media, komputer dan telekomunikasi memberikan nilai tambah untuk proses eksistensi media dan menciptakan peluang baru dalam memberikan layanan maksimal ke pendengar atau pengakses dengan menciptakan komunikasi interaktif yang melibatkan mereka dengan memperhatikan unsur kesegeraan sebagai respon terhadap peristiwa atau kejadian.

Era teknologi internet, stasiun radio telah mengembangkan isi siaran yang multimedia, mampu untuk menyimpan dan berbagi informasi secara online menjadi sehingga menjadi sebuah sajian antarmuka menarik dalam bentuk teks, audio, video, arsip audio dan gambar. Konsep ini menunjukkan adanya hubungan strategis dalam mengelola informasi, produksi dan distribusi. Dipertegas oleh Cordeiro (2012:498), konvergensi memberikan perubahan dalam komunikasi media linier, tetapi juga menciptakan bentuk komunikasi *one-to-one*, *many-to-one* atau *many-to-many*, memungkinkan percakapan diantara users.

Radio siaran dalam lansekap media baru mengalami metamorfosis menjadi bentuk baru radio yang menjadikan pendengarnya "the e-listener". Isi radio diproduksi, diakses secara online dan tersedia secara *streaming*. Radio siaran mengombinasikan penyiaran terrestrial FM dengan *online streaming* yang memberi pendengar pilihan diantara platform yang ada (siaran FM atau streaming internet) dan format isi. Jika mendengarkan pada format siaran FM, hanya tersedia suara. Jika menggunakan internet, suara tersedia (*on stream audio on demand*, arsip files), tetapi juga memungkinkan untuk membaca dan melihat video liputan.

Pada tahun 2000, SS menjadi pelopor konvergensi Radio Internet dan Pelopor Teknologi Digital Broadcasting pada tahun 2003. Pengembangan teknologi siaran interaktif di SS, merupakan platform produksi SS ke depan. Konvergensi dimaknai sebagai integrasi seluruh aspek kegiatan atau aktivitas penyiaran baik *on-air*, *off-air event*, *on-line*, dan *on-mobile* yang satu sama lain saling terintegrasi mendukung layanan penyiaran.

Paradigma konsumen radio dengan revitalisasi praktis berubah. Saat ini tidak hanya mempunyai pendengar, tetapi juga ada pengakses SS (*the e-listeners*) bagi mereka yang mengakses

SS lewat gadget (*smartphone, ipad, laptop, dsb*) *on mobile* maupun satelit. Terdapat juga informasi yang diakses tidak secara auditif, yakni melalui media sosial *Facebook* dan *Twitter*. Artinya media memasuki era teknologi tidak bisa bertahan lagi pada kejayaan masa lalu, di sisi lain harus mempertahankan visi yang dibawa pendiri di masa lalu, yakni tentang manfaat bagi orang banyak.

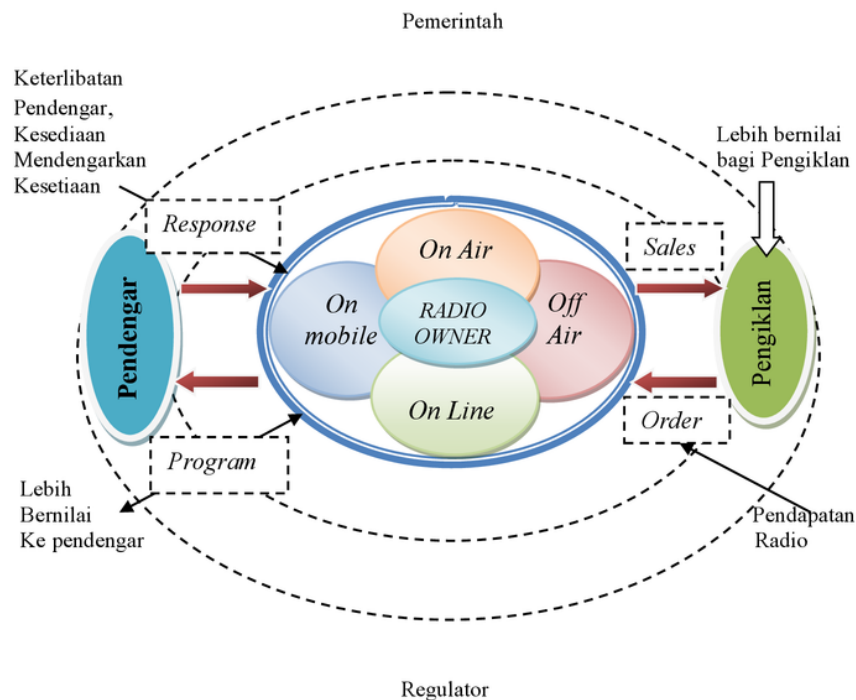
Media jejaring sosial yang ditengarai bisa menjadi entitas tersendiri di luar media konvensional menjadi pesaing media konvensional dalam waktu relatif cepat. Media harus memitirakan keduanya dengan saling memanfaatkan kelebihan dan kelemahan masing-masing. Sinergi media sosial dengan media konvensional membuka peluang para pengakses media untuk berkontribusi informasi di *e-listener*. Sehingga memungkinkan pendengarnya berbagi informasi setiap waktu tanpa harus *capek* antri menelepon ke redaksi.

Hal ini membuktikan bahwa keberadaan radio tidak akan pernah tergerus oleh zaman. Teknologi membuat radio siaran mengubah 'tampilan luar' radio. Radio tetap bisa melayani lintas generasi pendengar yang *technology minded*. Radio jalur terestrial frekuensi tidak lekang oleh waktu, namun disinergikan dengan teknologi komunikasi internet. Ini untuk meraih generasi baru pendengar dan pengakses radio abad 21 yang *mobile* tekoneksi internet.

Radio tidak *out of date*. Radio tetap menjadi bagian terpenting bagi perkembangan manusia sebagai individu dan sebagai warga masyarakat. SS mengintegrasikan radio terestrial dengan internet karena konvergensi menawarkan fleksibilitas operasional industri radio, seperti dalam diseminasi informasi, membangkitkan nilai produksi dan meningkatkan kualitas suara. Konvergensi mengintegrasikan radio ke dalam bentuk multimedia sebagai sebuah kesatuan menjadi bentuk baru dari penyiaran. Sehingga industri radio mampu menatap masa depan dengan menyeimbangkan aspek sosial dan aspek bisnis ditengah pesimisme pelaku media siaran.

Penulis melihat bahwa era *e-listener* para broadcaster mengimplementasikan konvergensi teknologi sebagai usaha mengintegrasikan siaran terestrial dengan internet untuk mendapatkan nilai tambah. Siaran *on-air* bisa mengambil materi informasi dari portal berita online, sehingga penyiar tidak perlu susah payah mentranskrip informasi seperti sebelumnya. Penyiar dan *gatekeeper* tinggal membacakan langsung informasi yang sudah ada hasil liputan jurnalistik reporternya.

Konvergensi dalam kasus di SS sebagai integrasi dari apa yang disebut sebagai model 4 "O" secara utuh dalam praktik radio siaran swasta dengan model bisnis terkini. Proposisi teori yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah partisipasi khalayak dalam proses produksi konten merupakan kunci budaya media konvergen. Istilah ini merujuk pada serangkaian fenomena yang bermula dan berhubungan dengan konvergensi teknologi, yang kemudian berimplikasi pada perubahan aktivitas produksi, yang sebelumnya dikuasai media, sementara khalayak hanya mengonsumsi. Melalui media interaktif, aktivitas produksi bisa dilakukan khalayak dan konsumsi bisa dilakukan oleh media. Adapun modelnya digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4 : Model Aplikasi Konvergensi 4 "O" di Radio SS

Sumber : hasil olahan penulis

Konvergensi media memberikan implikasi bisnis radio dan bagi <sup>2</sup> pengiklan, sekaligus membuka peluang meraih *target market* generasi pendengar baru. Fenomena <sup>2</sup> konvergensi media ini akhirnya memunculkan beberapa konsekuensi logis. Di ranah praktis, konvergensi media bukan saja memperkaya informasi yang disajikan, melainkan juga memberi pilihan kepada pendengar atau pengakses untuk memilih informasi yang sesuai dengan selera mereka. Konvergensi media juga memberikan kesempatan baru yang radikal dalam penanganan, penyediaan, distribusi dan pemrosesan seluruh bentuk informasi baik yang bersifat tekstual, audio, visual, data dan sebagainya.

Aplikasi teknologi komunikasi terbukti mampu mem-by *pass* jalur transportasi pengiriman informasi media kepada pendengar dan pengaksesnya. Dengan konvergensi, radio menjadi *multimedia*. Radio juga bisa melayani kebutuhan semua indera, baik indera pendengaran, penglihatan, bahkan tidak menutup kemungk<sup>3</sup>an teknologi bisa membuat radio melayani indera penciuman. <sup>3</sup>

Radio yang diprediksi akan mati karena kehadiran televisi dan internet, tidak terjadi. Radio merupakan media yang unik, dapat dinikmati oleh anak-anak hingga orang tua. Radio merupakan media yang sangat murah dan dapat didengarkan dimana saja. Namun, radio yang berinovasi dan terus meningkatkan kemampuan serta kredibilitasnya, mampu bersaing dengan media-media lain.

Bagi seorang Errol Jonathans yang telah hampir 30 tahun sebagai profesional radio berpendapat, radio "lokal" harus mempertegas fungsi dan peran lokalnya dulu sebelum mengglobal (*on line*). Bila peran lokalnya sangat kuat dan dibutuhkan, radio akan tetap eksis. Artinya, wibawa global tercipta, lahir dari sikap radio yang memberdayakan publik lokal. Mengingat 'kelokalan' atau media berbasis lokal bisa mendapatkan kekuatan dan kemandirian berkat ikatan emosional dengan komunitas atau kota yang mereka layani.



## Kesimpulan

Keberadaan media siaran awalnya lebih bersifat linier (saluran penyebaran informasi searah, indoktrinatif, penyuluhan) dalam perkembangannya telah menjadi model komunikasi menggunakan pendekatan dialogis atau interaktif. Hubungan yang kaku antara sumber informasi (*sender*) dan penerima informasi (*receiver*) bergeser ke arah diskusi terbuka di ruang publik, dimana setiap orang bisa mengekspresikan pemikiran, pandangan dan saran-saran mereka sendiri atas sesuatu, sehingga mengonstruksi peran bagi orang-orang biasa (*ordinary person*) yang berpartisipasi dalam proses komunikasi dan kehidupan sosial politik.

Isi siaran yang berorientasi kepada kepentingan publik lebih mengedepankan kepada apa yang publik butuhkan dan inginkan sebagai warga masyarakat biasa dengan *quality programming* dan informasi penting, sehingga menjadi sebuah lembaga penyiaran yang mengangkat isu-isu yang berangkat dari masyarakat untuk melayani kepentingan publik demi kebaikan publik.

Implikasi penyiaran interaktif terhadap pengelolaan produksi konten yaitu siaran interaktif telah menjadi format, bukan sekedar program acara. Format interaktif diterapkan untuk semua segmen program acara siaran, dan siaran interaktif meniadakan konsep *programming* pada umumnya seperti format *clock*, karena interaktif *unpredictable*. Peran tim *gatekeeper* sebagai editor siaran *on-air* menjadi tumpuan harapan siaran.

Partisipasi pendengar sebagai sumber dan pemasok informasi untuk sesama pendengar, melahirkan 'reporter' jalanan. Menariknya, pendengar tidak pernah mendapatkan teknik pelaporan jurnalistik radio. *Journalism* lebih menarik bagi *in coming generation* karena *gadget* komunikasi mampu memproduksi konten dan menjadi medium penyiaran interaktif yang bisa mengirim, mengolah, dan mempublikasikan informasi kepada komunitasnya. Individu secara rutin setiap saat menyesuaikan kebutuhan informasi mereka. Sementara, media konvensional telah jauh mengintegrasikan ke teknologi internet atau media sosial. Implikasi teoritis bagi penelitian masa depan adalah partisipasi *audience* merupakan kunci dalam budaya media konvergensi modern.

## Daftar Pustaka

- Arifin BH dan Emka, Zainal Arifin. editor. (2010). *Suara Surabaya Bukan Radio*. Surabaya: Suara Surabaya.
- Cordeiro, Paula. (2012). Radio Becoming R@dio: Convergence, Interactivity and Broadcasting Trends in Perspective. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*. Vol. 9, Issue 2. November 2012. 4 m. 492-510.
- McQuail, Denis. (2010) Denis. 2010. *McQuail's Mass Communication Theory*. 6<sup>th</sup> edition. London: SAGE Publications Inc.
- , Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa Mcquail*. Terjemahan. Putri Iva Izzati. Jakarta: Salemba Humanika.
- Wibowo, Fred. (2012). *Teknik Produksi Program Radio Siaran*. Buku I *Mengenal Medium dan Program Radio Siaran*. Yogyakarta: Grasia Book Publisher.

# Implikasi Penyiaran Interaktif terhadap Pengelolaan Produksi Konten

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[jurnal.kominfo.go.id](http://jurnal.kominfo.go.id)

Internet Source

1%

2

[plus.google.com](http://plus.google.com)

Internet Source

1%

3

[rri.co.id](http://rri.co.id)

Internet Source

1%

4

[jurnalaspikom.org](http://jurnalaspikom.org)

Internet Source

1%

5

[www.suarasurabaya.net](http://www.suarasurabaya.net)

Internet Source

1%

6

[www.tempointeractive.com](http://www.tempointeractive.com)

Internet Source

1%

7

[pwi.or.id](http://pwi.or.id)

Internet Source

1%

8

[ejournal-s1.undip.ac.id](http://ejournal-s1.undip.ac.id)

Internet Source

1%

9

[www.cilconference.ro](http://www.cilconference.ro)

Exclude quotes      On  
Exclude bibliography      On

Exclude matches      < 1%